



***EXCALIBUR
ELECTRONICS***

The New York Times

Electronic Chess

Le jeu d'échecs électronique



**OPERATING MANUAL
MANUEL D'INSTRUCTIONS**

**English p. 2
Français p. 24**

Congratulations on your purchase of Excalibur Electronics' The New York Times Electronic Chess. You'll enjoy owning both your own personal chess trainer and a full-featured chess computer that's always ready for a game. What's more, your computer offers you 500 chess problems by The New York Times weekly chess columnist, international grandmaster Robert Byrne. Byrne is a former US chess champion and world championship candidate who was inducted into the US Chess Hall of Fame in Miami in 1994. You'll learn a lot of chess by working at the puzzles he's written for you!

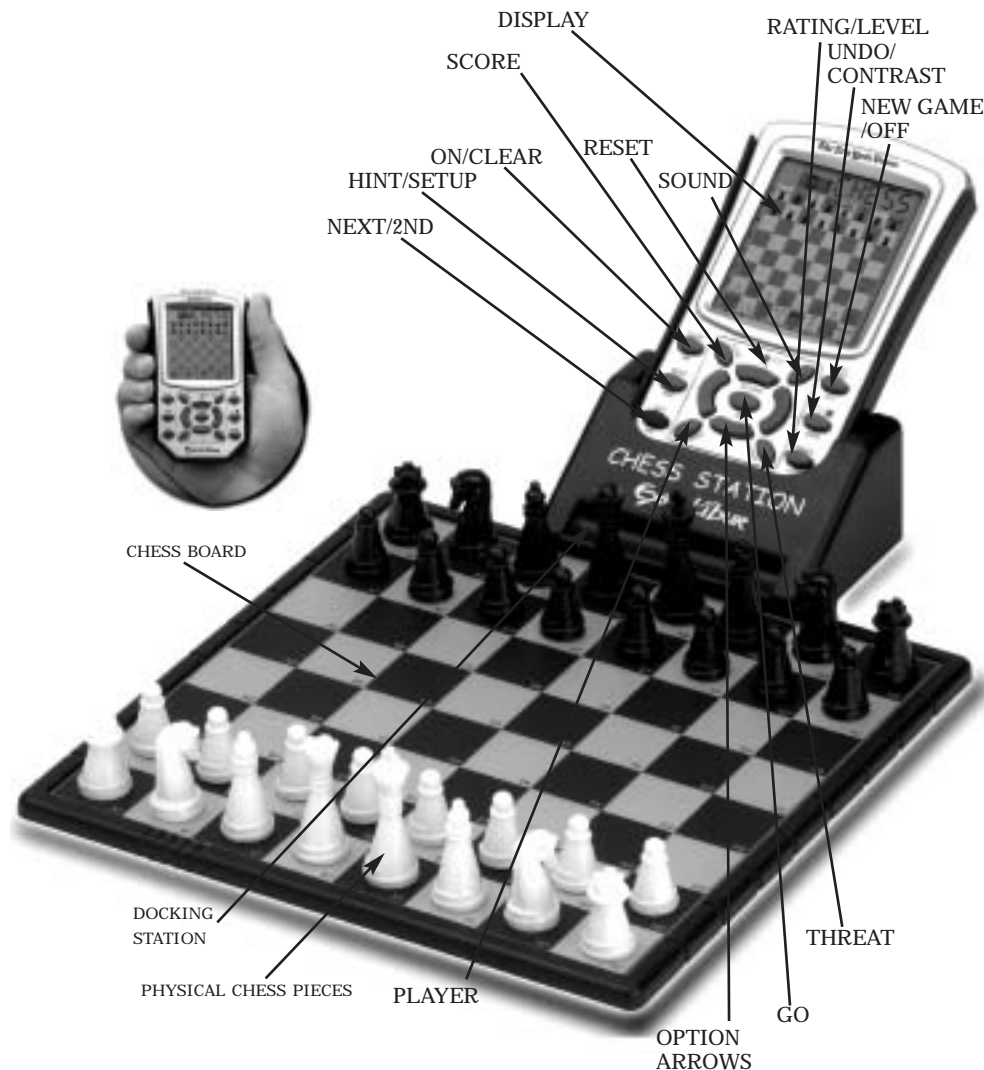
Install the Batteries

If your unit has a pull tab, simply pull the tab. You may discard the tab once it has been pulled out. If there is no pull tab, or to replace batteries, the procedure is as follows: Using a small Phillips screwdriver, remove the battery-compartment panel screws on the back of Electronic Chess. Then remove the panel by pulling gently from the top. Install three fresh AG13 batteries, making sure to follow the diagram near the battery slot so that the polarity (+ or -) of the batteries is correct.

The legendary King Arthur brandished a magic sword, Excalibur, from which we take our company name. With this unique weapon in his hands, he could not be vanquished. Although Excalibur Electronics can't claim the magical secrets of Merlin, King Arthur's court wizard, sometimes our patented technology may make it seem as if we could.

The New York Times Electronic Chess is another unmatched innovation of Excalibur Electronics. We make you think.

Layout of The New York Times Electronic Chess



Play a Game Right Away

After you have installed the batteries, the display will show the chess board with all the pieces on their starting squares. The LCD will also show 01CHESS. This indicates you are at the first move of the game and ready to play chess. If it does not display 01CHESS, press RESET using a thin pointed object.

Unless you instruct it otherwise, Electronic Chess gives you the White pieces—the ones at the bottom of the board. White always moves first. You're ready to play!

It's very important to understand that making a move is made up of two parts, choosing a **from** square and a **to** square. In the center of the key pad, there are eight **DIRECTION** keys — right, left, up, down, and the four diagonal directions.

1. Press a **DIRECTION** key and the White king's pawn (the pawn in front of the king) will flash on and off. The LCD will also show 01FrOm. To select a different piece to move, press a **DIRECTION** key—right, left, up, down, or diagonal—until the piece or pawn you want to move flashes on and off.

2. Press the OPTIONS/GO key in the center of the **DIRECTION** keys. FrOm will disappear. Time

will start counting.

3. Press a **DIRECTION** key to move the piece to the square you want. You'll see your piece flashing on possible **to** squares as you move it—at the same time it continues to flash on its **from** square.

Note: Press CLEAR to stop a square from flashing in #1 or #3 above, and start the move entry process over.

4. Press the OPTIONS/GO key again to finalize your move.

Electronic Chess will now respond with its move, flashing the move for a few seconds. Enter your next move by repeating the above steps, and have fun!

Special Features and Function Keys

Your New York Times Electronic Chess partner is packed with valuable special features that can help you learn to play better and better chess—and to have a lot of fun!

But there are more special features than there are keys! So each key has two labels, one above and one below.

The black label below each key shows the primary function of the key. The blue label above the key shows its secondary function.

Below are the features available

Your NYT Electronic Chess is packed with features! Each key has two labels. To activate the feature named below the key, just press the key. To enjoy the feature given above the key, first press NEXT/2nd and then the key.

to you through the primary functions. Remember, to access any of these features, you simply push the proper key, looking at the black label **below** the key.

Primary Key Functions

NEXT/2nd KEY

This is a special key, so its color is blue. Use this key to select the secondary function mode of the other keys. (See "Secondary Functions," page 6.)

During move entry, this key acts as a **NEXT** piece key. Use the NEXT piece key if you have difficulty getting to the piece you wish to move using the **DIRECTION** keys. During move entry, press this key repeatedly to scan backwards and select a piece to move.

CLEAR/ON KEY

Use this key to turn on Electronic Chess. You can even use it as a clear or "escape" key to exit any of the special modes like OPTIONS, SETUP, LEVEL, RATING and CONTRAST.

HINT KEY

Pressing this key displays HinT

and flashes a recommended move on the screen. To make the hint move, just press the GO key. Or press a **DIRECTION** key to select a different piece to move.

If the hint is a book move or a replay move, OPEn or rPLAY will be shown instead of HinT.

UNDO KEY

This key lets you take back a move or moves you've decided against. Press this key repeatedly to continue taking back moves. After you take back a move, you can use the GO key to replay the taken-back move or moves.

GO KEY

Press this key to register your move, or press it twice **before** you register your move to switch sides (colors) with your computer. (Between presses, the display will read FLIP.) Also use GO to replay moves in the take-back mode (see "UNDO," above).

OFF KEY

This key turns the unit off, automatically saving a game in progress. Use the ON key to turn

the unit back on. If it is not "thinking," Electronic Chess will automatically turn off after a period of time, saving your game position. Use the ON key to resume the game.

LEVEL KEY

Use this key to view the current level of play (for more information, see "**Levels of Play**," page 9). Use the +1, -1, -10, and +10 keys to change the level number. Also use the LEVEL key to enter level option mode.

How to Change Level Options

When the level is displayed, pressing the OPTIONS key shows:

FAST: In this mode, Electronic Chess uses a more selective search for thinking. It may miss a tactical move, but it can look more deeply into the position. Press the +1 key to turn FAST on or off. Or press the OPTIONS key again to show:

rAnd: Allows the computer to randomly choose between two good moves so that you get to practice and play against different responses. Press the +1 key to turn random on or off.

Press CLEAR when you are finished with the LEVEL key.

Secondary Key Functions

Below are the features available to you through the secondary functions. To access any of these features, you first press the blue 2nd key and then press the indicated key, looking at the blue label **above** the key. You may press the CLEAR key or the 2nd key to stop using a secondary function.

OPTIONS KEY

Pressing the OPTIONS key repeatedly will display all selectable options. To select or change an option, use the -1 or the +1 key.

Options Before the Game Starts

OPEn: Select one of 34 book opening lines of play. (See page 6.)

GAME: Select one of 16 Great Games. (See page 10.)

TrAIIn: Select one of eight training positions. Positions with the Black king in the middle give you practice in checkmating the Black king.

New York Times Problems

The next five options permit the selection of one of The New York Times problems taken from actual chess master games.

Your mission is to find the master move for each position. If you do not play the master move, an error beep will sound. The HINT key may be pressed to see the master move. Electronic Chess will remember the last problem number you worked on for each of the five options. Before selecting a problem, first set the level to 72, so that you have a good opponent if you play on after the correct move.

MATE1: Select one of 66 mate-in-1 move problems.

MATE2: Select one of 196 mate-in-2 moves problems.

MATE3: Select one of 95 mate-in-3 moves problems.

MATE4: Select one of 9 mate-in-4 moves problems.

PrOb: Select one of 135 tactical problem positions. You are generally looking for moves that win material. But in some cases you may have a losing position and the master move is to force a draw.

To access THE NEW YORK TIMES problems from any screen, you can follow this procedure:

1. Push the CLEAR/ON button
2. Press the NEXT/2ND key
3. Press NEW GAMES
4. Press the NEXT/2ND key again.
5. Press OPTIONS

The word OP En will appear on the screen.

6. Repeatedly press OPTIONS until MATE1 or one of the other options listed on page 6 or 7 appears.

7. When the desired option is displayed, press the +1 key to access the first problem in that group, or keep pressing to see them all, one by one.

Options Before and During the Game

HELP: When this option is turned on, all legal moves for the selected piece will be shown at one time.

INFO: When turned on, this option will display the score, depth of search (number of moves Electronic Chess is "thinking ahead"), best move it is considering playing, and clock times. These will be displayed while the computer is thinking at its higher levels.

TotAL: Your Electronic Chess normally shows the time taken for each **move**. Turning this option ON will instead show the total **game** time.

CLrBr: Use this option to clear the chess board for easier problem setup. Pressing SETUP now will enter setup mode with the chess board cleared of all pieces except a White king. You must also place a Black king on the board to exit setup mode.

SLEEP: Adjust the automatic shut off time with this key. Setting it to “0” will disable auto shut-off altogether.

FLiP: Use this option to flip the chess board around.

TOUCH: Use this option if you are using the accessory chess board **DOCKER**. When turned on, Electronic Chess will not wait for you to press on its **from** and **to** squares during its move.

SCORE KEY

Your display normally shows the current move number. Instead, if you want to see the piece-score of your current position, press this key repeatedly to turn this feature on or off. The scoring totals the following values: Pawns—1, Knights—3, Bishops—3, Rooks—5, and Queen—9.

SPEAKER KEY

Pressing this key will display **SOUNd**. Press this key repeatedly to select between: “2”—All sound on; “1”—No sound on key presses; “0”—No sound, except for error buzzes.

THREAT KEY

If the Threat Warning indicator “!” is on, pressing this key will flash the threatening move on the

chess board.

PLAYER KEY

Pressing this key will display **PLAYr**. Repeatedly press this key to select between: “1”—Human vs Computer; “2”—Human vs Human; “0”—Computer vs Computer.

SETUP KEY

Press this key to promote a pawn that reaches your opponent’s back rank to a piece other than a queen. (The promotion to a queen is the most common, so it is automatic.) You can also use this key to set up special positions (see page 14).

□/■ KEY (*CONTRAST*)

Press this key repeatedly to adjust the display contrast to one of sixteen settings. This allows you to compensate for differences in lighting and battery strength.

NEW GAME KEY

Use this key to start a new game.

RATING KEY

Electronic Chess rates your play! Use this key to view your current rating. Also use it to enter game results for a new rating if the “O” symbol is on, showing you played a ratable game with no hints or take-backs.

How to Update Your Rating:

While viewing your rating with the “O” symbol on, the first press of the **OPTIONS** key shows:

Win—If you won the game, press the **RATING** key to see your new rating. Or press **OPTIONS** a second time to show:

LOSE—If you lost the game, press the **RATING** key to see your new rating. Or press **OPTIONS** a third time to show:

DrAW—If you drew the game, press the **RATING** key to see your new rating. Or press **OPTIONS** to return to your unchanged rating display.

Playing the Black Pieces

When you want to play the Black pieces (to let Electronic Chess move first) press the **GO** key before you make your first move as White. You’ll see the White and Black pieces switch places immediately!

Draw Messages

During the game, your Electronic Chess will display the word **DrAW** if a three-time repetition of position occurs, or if there has been no pawn moved and no exchanges for 50 moves. When either of these situations takes place, the rules of chess state that a player can claim a draw. If you wish, you can ignore the

message and continue the game. When a stalemate is reached, the display will read **STALE**.

Game-Ending Messages

Electronic Chess will announce mate in two (**MAte2**) and mate in three (**MAte3**). It will display **+MAte** when executing a checkmate. When you checkmate your Electronic Chess, it will display **I LOSE**. When you want to claim a win, draw, or want to resign—press the **2nd** key and then **NEW GAME**.

Screen Symbols

When a “+” appears on the screen, it is a reminder that you are in check. When an “O” appears on the screen, the game you are playing can be rated. When an “=” appears, it indicates you are in two human player mode. And lastly when an “!” appears on the screen, you are being warned that one of your pieces is threatened with capture. (This is similar to the friendly “en garde” warning sometimes used by human players when they are attacking an opponent’s queen.)

Levels of Play

Generally, the higher the level you select, the better your Electronic Chess will play, and the longer it will think during its moves. The first four levels (1, 2, 3 and 4)

are beginner levels and take approximately 4, 8, 12 and 16 seconds per move, respectively. Level 5 is a fixed 1-ply (one-half move) search. Levels 6 through 15 take about 1 second per level number, so level 10 will average about 10 seconds per move. Levels 16 through 72 take about 2 seconds per level number. The amount of time taken will vary depending on the position, the stage of the game, and whether or not the FAST level option is on. (See “Level Options,” page 6.)

Level 73 is an infinite level. Electronic Chess will take as long to move as you want it to, or until it finds a mate position in its search. Level 73 is good for problem solving (like the MATE problems available under OPTIONS), or it can be used to play against. When you are tired of waiting, press the GO key while the computer is thinking, and the computer will stop thinking and play the best move it's found so far.

Auto Play

If you would like to watch the computer finish a game for you automatically, press the 2nd key, then press the PLAYER key repeatedly to change the number of players to zero. Press CLEAR and then press the GO key twice and watch the game play itself. You may stop auto play at any time by pressing

the GO key, which will set the number of players back to one.

Replay Variation

You may automatically replay all the moves saved by Electronic Chess for undoing. If you would like to replay the stored moves, first undo all the moves by pressing the 2nd key, and then press the PLAYER key repeatedly to change the number of players to zero. Press CLEAR and then press the UNDO key. Now to replay the variation and return to your original position, press the 2nd key, then press the PLAYER key repeatedly to change the number of players to zero. Press CLEAR and then press the GO key and watch the moves. Electronic Chess will stop Auto Play when it arrives at the original position.

Book Opening Trainer

Electronic Chess makes it easy for you to learn the same openings that world chess champions play! At the beginning of a game, you may choose to learn one of 34 popular book openings—ways to begin the game—used by chess masters. Press 2nd, then OPTIONS, to display OPEN, and then press the -1 or +1 keys to select the number of the opening you want to learn. (See right.) Then press the CLEAR key to return to normal play.

Now play a move. If your move is not the correct opening move, an error buzz will sound. To learn the correct move press HINT. When the

computer comes back with its move, you will briefly see the word OPEN on the screen if you have another opening move to make. If the word OPEN does not appear, you may continue normal play. You have completed the training for that opening line.

The names of the openings are:

1. *Ruy Lopez, Exchange Variation*
2. *Ruy Lopez, Closed Defense*
3. *Ruy Lopez, Open Defense*
4. *Ruy Lopez Archangel Defense*
5. *Giuoco Piano*
6. *Scotch Game*
7. *Four Knights*
8. *Petroff Defense*
9. *Vienna Game*
10. *Sicilian, Classical Defense*
11. *Sicilian, Accelerated Dragon*
12. *Sicilian, Rossolimo Attack*
13. *Sicilian, Dragon Variation*
14. *Sicilian, Scheveningen Variation*
15. *Sicilian, Najdorf Variation*
16. *Sicilian, Moscow Variation*
17. *Caro-Kann Defense*
18. *Panov-Botvinnik Attack*
19. *French Defense, Winawer Variation*
20. *French Defense, Classical Defense*
21. *French Defense, McCutcheon Variation*
22. *French Defense, Tarrasch Variation*

23. *Queen's Gambit Accepted*
24. *Queen's Gambit Declined*
25. *Queen's Gambit, Semi-Slav Defense*
26. *Queen's Gambit, Tarrasch Defense*
27. *Queen's Gambit, Slav Defense*
28. *Nimzo-Indian Defense, Rubinstein Var.*
29. *Nimzo-Indian Defense, Classical Variation*
30. *Queen's Indian Defense*
31. *Queen's Indian Defense, Petrosian Variation*
32. *Bogo-Indian Defense*
33. *Gruenfeld Defense*
34. *King's Indian Defense*

The moves and explanations of these famous openings are given in many books on chess.

Entering Your Own Opening

Electronic Chess also allows you to set up any book opening you want—or even an opening you invent—to practice. Press 2nd then repeatedly press PLAYER until the display reads 2PLAYr. Press CLEAR, then make moves for both sides until the opening position you want to practice is reached. Now press 2nd then repeatedly press PLAYER until the display reads 1PLAYr. Press CLEAR and play against the computer in this posi-

tion.

Great Games

At the beginning of the game, you may select one of sixteen of the world's greatest chess games by pressing 2nd, then OPTIONS twice to display GAME, and then pressing the -1 or +1 key to select a game number.

Along with the game number, you will see the position of the game after the first two moves were played. Press the CLEAR key to return to normal play starting at move three. You take the winning side. The display will show your total great-game score in two digits (zero at the start) on the left. On the right, the display also shows the amount of points you will win if you play the correct next great-game move.

If you don't play the correct great-game move, an error buzz will sound and the points for this move will be divided in half. If the bonus goes to zero, the correct move will automatically flash. Most moves start with 4 bonus points, but some brilliant moves start with 8 points.

Go online to the World Chess Hall of Fame & Sidney Samole Museum to find out more about chess and chess greats:

www.chessmuseum.org

The number, players, locations, and dates of the great games are given below, along with a brief explanation of each game. (All game explanations are © 2000 by Al Lawrence; all rights reserved.)

1. *Adolf Anderssen vs. Lionel Kieseritsky, London, 1851*

This marvelous attacking game, a King's Gambit, is widely known as "The Immortal Game." Both players show the 19th-century preference for attack at all costs, and Anderssen was one of the most ingenious attackers of all time. After 18. Bd6, he gives away both of his rooks and his queen! In the final position, his tiny force is deployed in just the right way to bring the complete Black army to its knees.

2. *Adolf Anderssen vs. J. Dufresne, Berlin, 1852*

Again we see Anderssen bamboozling his opponent. The game starts as an Evan's Gambit, a form of the Giuoco Piano. White's 19th move, Rad1!! is one of the most celebrated in the history of the game. With his reply, ... Qxf3, Black actually wins a knight and threatens mate. You'd think that would be enough! But Anderssen follows with a rook and queen sacrifice that forces checkmate in a shower of brilliant blows. This classic is known as the "Evergreen Game."

3. *Paul Morphy vs. Duke Karl & Count Isouard, Paris, 1858*

While in Paris at the opera, the brilliant, unofficial world champion from New Orleans plays an offhand game against two noblemen. In this case, we're sure it was over before the fat lady sang! In a Philidor Defense, the team of two played a weak 3. ... Bg5 that left Morphy with superior **development** (more of his pieces are deployed) and the **bishop pair** (two bishops against a bishop and knight). These two important advantages were all Morphy needed. After Black wastes even more time with another pawn move, 9. ... b5?, Morphy hits

the duo with a series of brilliant sacrifices to mate. Victory of mind over material is the poetry of chess.

4. *Wilhelm Steinitz vs. Kurt von Bardeleben, Hastings, 1895*

Wilhelm Steinitz, the first official world champion, begins this game as a Giuoco Piano. He maneuvers deftly to keep his opponent from castling into safety. Then he sacrifices his pawn on d5 so that he can make the square available for his knight. But the most brilliant move of the game is 22. Rxe7+. At first glance, it simply looks like a blunder. All of White's pieces are attacked, and if Black wasn't in check, he could play ... Rxc1+ with mate next. But if Black can't take the rook—with either his king or queen—he loses in all variations. And by not taking it, he is eventually mated anyway. If you're interested in these complex lines, you can find a complete explanation of this classic game in many books.

5. *Alexander Alekhine vs. O. Tenner, Cologne, 1911*

World Champion Alekhine was a chess fanatic (he even named his cat "Chess") and one of the greatest attacking players of all time. Here he plays the unusual Bishop's Opening and seems to be developing quietly. Black even appears to be getting a good game just at the time Alekhine is able to play the swashbuckling 11. Nxe5, allowing Black to capture his queen. Black's king is forced to march to the center of the board, an unhealthy spot for a monarch when so many pieces are still on the board, where he is mated. It's important to understand that such sacrifices don't just happen illogically. White's pieces again had a dominating command of the board, and Black allowed White's pressure on f7, Black's most sensitive defensive square when he hasn't castled, to build into an explosion.

6. *Gaudersen vs. Paul, Melbourne, 1928*
This "miniature" of only 15 moves, starts off as a French Defense in which White plays the Advance Variation, placing his pawns on d4 and e5. Black's 8th move, castling, was in

this case a blunder because his kingside is attacked by many pieces and not effectively defended. White's sparkling 9. Bxh7+ is an example of a bishop sacrifice that's happened so often it has a name—the "Greek Gift." White's 14. Nxe6+ is an example of a **discovered check**, the dive bomber of the chessboard. White's amusing 15th move is a very rare example of checkmate with the **en passant capture**.

7. *Edward Lasker vs. George Thomas, London, 1910*

This masterpiece, a Dutch Defense, features a famous example of the king's walk to mate. Edward, an American distant cousin of the great world champion Emmanuel Lasker, gets his pieces activated against Black's kingside while the English champion Thomas **develops** (gets his pieces off the back rank and into play) too slowly. By 10. Qh5, White is already threatening an all-out blitzkrieg. His brilliant queen sacrifice 11. Qxh7 is followed by a devastating **discovered double check**, 12. Nxf8++. Then Black's king has to walk the plank, all the way across the board to g1, the normal spot for the White king! Here he breathes his last.

8. *Wilhelm Steinitz vs. A. Mongredien, London, 1862*

This game starts out as a Center Counter (also called Scandinavian Defense). Black loses too much time developing his pieces, while White gets his into play aggressively. Indeed, White's army dominates the all-important center of the board as well as the king's side. This sets the stage for a mating attack. White's two-move maneuver 13. Rf3 and 14. Rh3 is called a **rook lift**, and is a typical attacking strategy. This rook then sacrifices itself on h7 in a way that allows Steinitz to bring his other rook quickly into the fray. White is a rook down, but all of his forces take part in the assault, while the Black queen's rook and bishop seem to be waiting for the next game. They don't have long to wait.

9. *Aaron Nimzovich vs. S. Alapin, Riga, 1913*

Another French Defense. In this one, the great Latvian player and writer Nimzovich (after whom the Nimzo-Indian Opening is named—see page 6) plays an opponent who wastes time stealing a pawn with 9. ... Qxg2. "Nimzo" plays a punishing 12. O-O-O!, sacrificing his knight. He finishes up with a convincing queen sacrifice that forces checkmate.

**10. Jose Capablanca vs. Herman Steiner,
Los Angeles, 1933**

The handsome Cuban World Champion Jose Capablanca had a deceptively simple style. Here we see him playing the old-fashioned Four Knights' game and opening up his opponent's kingside pawn protection by move 11! His first rook sacrifice, 17. Rxf6!, can't be refused and forces Black's king into a deadly crossfire. With 23. Qxb7!, Capa offers a second rook, which can't be taken immediately because of 23. ... Qxf6? 24. Qb4 checkmate. But Black is forced to take the rook a move later and mate follows on the same square.

**11. Mikhail Botvinnik vs. Paul Keres,
The Hague, 1948**

Botvinnik won the world championship a record three times. His opponent here is possibly the strongest 20th-century chess player who did not become world champion. The opening is a Nimzo-Indian. White's **doubled pawns** are potentially a long-term weakness, but in the short term they control a good many all-important central squares. White plays cleverly to keep a grip on the position and breaks through on the queenside with his pawn-push 17. c4-c5. This gives him a chance to bring his queenside rook into action. He swings it against the kingside, sacrificing it on g7 to win. In the final position, Black's king will be mated by the White queen, supported by the bishop on c1. Where did Black go wrong? Take a look at his "unemployed" queen and rook on a8 and b8!

12. J. Banas vs. P. Lukacs, Trnava, 1986

In a Four Knights' Game, Black gets his king into safety by castling and takes advantage

of White's awkward piece placement by sacrificing his knight with 9. ... Nf3+. Then he allows White to take his bishop on c5. But by that time, White's king is surrounded. In the final position, after 13. ... Ng4, White's only effective defender, his knight on e3, is forced from its square, allowing ... Qg2 mate.

**13. Anatoly Karpov vs. Victor Kortchnoi,
Moscow, 1974**

Twentieth-century chess perfected defense. It is no longer typical to see top-level players playing **only** for the attack. In fact, Kortchnoi at the time of this game was one of the best in the world, and his **forte** was defense. Many fine players would attack him ingeniously, only to break up on his rock-like fortifications. Still, World Champion Karpov crushes him in only 27 moves with a mating attack! In a classic manner against Black's Sicilian Dragon defense (so named probably because of the "tail" of control Black's bishop makes from g7 to a1), Karpov plays the St. George attack, castling queenside and prying open the h-file to slay the dragon.

**14. Boris Spassky vs. Tigran Petrosian,
Moscow, 1969**

Spassky won the world championship from Petrosian in the match that produced this game. In this English Opening that becomes a Queen's Gambit, you'll see that once again White gets a **strong center** and quick **development** of his pieces. As early as 13. Rd1, you can sense that Black is in danger. His king has no piece defenders; his forces seem passive while White's are aggressively coordinated. As often happens in such situations, White breaks through with a pawn push in the center, in this case 15. d4-d5!. It clears the board for White's more active forces. Petrosian, one of the best defenders of all time, tries repeatedly to trade queens, but White wisely rebuffs these offers, which would take much of the power off the board. White's d-pawn becomes a star, advancing all the way to the 7th rank. Because of this queening threat, White is able to sacrifice his queen for one of Black's defending rooks. In

the final position, it's hopeless for Black because White will either promote his pawn to a queen or capture whatever Black uses to block on d8.

**15. Robert Fischer vs. Reuben Fine,
New York, 1963**

Nine years before winning the world championship, Bobby Fischer played this Evan's Gambit (a variation of the Giuoco Piano) against his famous elder. Bobby sacrifices two pawns in order to get his pieces out quickly. Then he plays 14. h2-h4!, sacrificing another pawn to force the Black queen away from the g7-square. After that, Black's king will be stuck in the center and in danger of the h4-d8 diagonal. Bobby's final move, 17. Qg3!, forces Fine to resign, because he must move his queen from the critical black diagonal h4-d8. Even on 17. ... Qxg3, White ignores the capture of his own queen and plays 18. Bf6 mate!

**16. Lajos Portisch vs. Johannessen,
Havana, 1966**

During the first half of this game, a Queen's Gambit Slav, the great Hungarian grandmaster Lajos Portisch locks up the center with a d4-e5 structure by move 14. This gives him a "beachhead" on e5 and makes it hard for Black to counterattack in the center, which is the standard antidote for an attack on the wing. The next stage starts with 16. h4. Portisch announces his intention to attack on the kingside. He refrains from castling his own king into safety because he knows it's safe enough in the center, at least for the time it will take him to break through with his attack. When Black tries to trade off pieces with 17. ... Bxf3, Portisch sacrifices a knight for an unstoppable attack with 18. Bxh6 and then calmly moves his king to the second rank to bring his other rook into the game. His Rxh4 was another brilliant sacrifice that crushes any hope of defense. In the final position, Black resigns because White will simply play 26. Rxh6+, winning the Black queen. If 26. ... Qxh6, then White plays 27. Qxh6+ and will mate on h7.

Using Setup Mode

At any time during a game when it is your move, you may change the position on the board by adding a piece, removing a piece, or changing any of the pieces—for example, from a queen to a knight.

Removing a Piece

Press the 2nd key, then the SETUP key. Use the **DIRECTION** keys to move the black shape over a piece. Press GO to remove the piece. Press CLEAR to continue the game.

Adding or Changing a Piece

Press the 2nd key, then repeatedly press the SETUP key to select the correct piece. You will see the piece flash on a square. Use the **DIRECTION** keys to move it to a square. Then press GO to register the piece. Press CLEAR to continue the game.

Setting Up Special Positions

This is another terrific feature that allows you to solve problems that you see in magazines or newspapers, or that you make up yourself. It also allows you to enter game positions you want to play, or that you want Electronic Chess to look at, perhaps using the Infinite Search level.

Normally, it is easier to start from an empty board to set up such problems. So first, press 2nd then OPTIONS repeatedly until CLrBr (clear board) is displayed. Now press the SETUP key. You'll see that your display board is automatically cleared, except for a White king.

Use the **DIRECTION** keys to move the White king to the correct square and press GO. Continue by placing the Black king on it's square. (You can't leave the SETUP mode until both the White and Black king are placed.) Black pawns will be the next piece to place, but you may repeatedly press the SETUP key to select the piece type you want to place on the board. To change the piece's color, use the □/■ key. Don't forget to press GO to register the piece on the board.

Follow this procedure until all the pieces in the problem or position are completely set up. Finally, press CLEAR to play or to have Electronic Chess analyze the position.

Make sure that Electronic Chess knows which color is to move. When you first enter setup mode, you may change the color of the side to move by pressing □/■.

Operational Hint

If you missed where Electronic

Chess moved, simply press **UNDO** and then **GO**. This will not affect being able to rate your game.

General Rules of Chess

1. The two players must alternate in making one move at a time. The player with the white pieces moves first to start the game.

2. With the exception of castling (see below), a move is the transfer of a piece from one square to another square which is vacant or occupied by an enemy piece.

3. No piece, except the Knight may cross a square occupied by another piece.

4. A piece moved to a square occupied by an enemy piece captures it as part of the same move. The captured piece must be immediately removed from the chessboard by the player making the capture.

5. When one player moves into a position whereby he can attack the King, the King is in "Check". His opponent must either

- a) move the King
- b) block the path of the attacking piece with another piece, or
- c) capture the attacking piece.

6. The game is over when there is

no escape for the King from an attacking piece. This is known as "Checkmate".

7. The game is over when the king of the player whose turn it is to move is not in check and the player cannot make any legal moves. This is known as "Stalemate" and is considered a drawn game.

Individual Moves

Turn on the HELP feature under OPTIONS (see page 7). All legal moves for each selected piece will be shown at one time. You will quickly "learn by doing" the movements of all pieces.

1. The Queen can move to any square along the same row, column, or diagonals on which it stands, but cannot pass over an enemy piece.

2. The Rook can move to any square along the same row or column on which it stands, but cannot pass over an enemy piece. See also Castling (right.)

3. The Bishop can move to any square along the diagonals on which it stands, but cannot pass over an enemy piece.

4. The Knight move is in the shape of an "L", moving two squares up or down, and then one square over. Or it can be one square up or down, and then two over.

5. The Pawn can move one

square forward. On its first move it may move two squares forward. When capturing, it moves diagonally (forward) one square. See also **en passant** (below.)

6. The King can move one square in any direction, as long as it is not



attacked by an enemy piece. See also Castling (below).

Special Moves

1. Castling is a move of both the King and either Rook which counts as a single move (of the King) and is executed as diagrammed below:

To castle your King on Electronic Chess, simply move your King over two squares.

Castling cannot occur if:

- a) the King has already been moved.
- b) the Rook has already been moved.
- c) there is any piece between the King and the Rook.
- d) the King's original square, or the square which the King must cross, or the one which it is to occupy is attacked by an enemy piece.



2. A Pawn may make an **en passant** capture if it is a reply move to a double pawn move, and it is a Pawn which is side-by-side with the Pawn which made the double pawn move. The capture of a white Pawn is diagrammed below:

3. A Pawn can be promoted if it advances all the way to the far side of the board. It is immediately promoted, as part of the same move, into a Queen, Rook, Bishop, or Knight, whichever its owner chooses. Since a Queen is the most powerful piece, it is nearly always chosen as the promotion piece.

Through the promotion process, a player may have more than one Queen on the board at the same

time.

DOCKER ACCESSORY

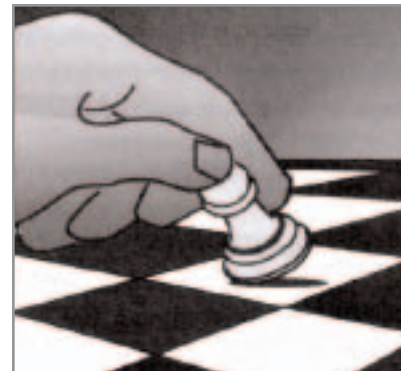
Model 977

An amazing feature of the Electronic Chess, is that it can be connected to a sensory chess board and used with real chess pieces. If



you purchased The Excalibur Chess Station, the chess board DOCKER was included with the Electronic Chess unit. If you purchased only the Electronic Chess unit, contact Excalibur Electronics to order the DOCKER accessory.

To attach the Electronic Chess to the DOCKER, first make sure Electronic Chess is OFF. Turn the Electronic Chess upside down so the cover is nearest you and the batteries are furthest away. Remove the cover using your thumb nail to pry off the cover (see item



1, above. Now notice the central protruding tip in the middle of one edge of the cover. Then locate the two small protruding dimples on the other edge of the cover. Insert the protruding central tip in the slot on the back of the Electronic Chess with the edge having the two dimples positioned next to the silver name plate. Now with one hand, place your thumb where the protruding tip was inserted, and two fingers on the two dimples. Pushing down with your thumb, and use your two fingers to gently pull the two dimples toward your thumb a little. This will lock the cover into place. To remove the cover from its storage slot, use your thumb and finger to work it out of its locked position.

Locate the three plastic bumps just above the Excalibur logo on the front of Electronic Chess. Now slide the Electronic Chess into the DOCKER until the three plastic bumps are just visible above the plastic chute of the DOCKER.

Turn OFF Electronic Chess before inserting into the DOCKER or removing it from the DOCKER.

After you have inserted Electronic Chess into the DOCKER, set the chess pieces (included with the DOCKER) on their starting squares. Use the chess board screen of Electronic Chess as a reference, in case you are unsure where a piece goes. Don't forget the queen always goes on her own color square.

Play a Game Right Away

Turn Electronic Chess on, and using the edge of the pawn (see diagram, left) on square E2 press at the center of square E2.

You will see E2-__ appear on the display of Electronic Chess. Now use the edge of the pawn to press the center of square E4. Place the pawn on square E4.

Electronic Chess will respond with its move by showing the from and to square coordinates on the display. Electronic Chess will wait until you move its piece by pressing on the from square and then the to square.

It is now your move.

Letting Electronic Chess Go First

After you make your move on the DOCKER, Electronic Chess knows you are connected to the DOCKER. It then will wait for you to press its from and to squares when it moves. But when you want Electronic Chess to go first and play the white pieces at the top of the board, you simply press the GO key on Electronic Chess. Electronic Chess does not know you are using the DOCKER, so it assumes that you are not. Therefore it simply moves its piece on the Electronic Chess board, and assumes you will make its opening move on the DOCKER chess board without pressing on its from and to squares.

Special Moves

When you castle your king on the DOCKER, Electronic Chess will remind you to move your rook by displaying the from and to squares. Move the rook in the routine man-

ner, pressing on its from square and then its to square. When Electronic Chess castles, it will also remind you to move its rook.

For an en passant capture, press the from and to squares of the capturing pawn. The square of the pawn being captured will then appear on the display. This is to remind you to remove the captured pawn. You must press down on the captured pawn before removing it from the board.

When you undo a move on the DOCKER, you must follow the standard procedure of pushing on the to square and then the from square. When the move is a capture, Electronic Chess will also then signal the capture square. Refer to the chess board on the LCD screen for the proper piece to press on the capture square.

If you attempt an illegal move on the DOCKER, you must follow the standard procedure of undoing the illegal move by pushing on the to square and then the from square.

Interrupting a Game

If you are in the middle of a game using the DOCKER, but want to continue the game with only the

Electronic Chess, just turn off Electronic Chess when it is your move. Disconnect Electronic Chess from the DOCKER, and turn on Electronic Chess. You may now continue your game using the DIRECTION keys to enter your moves.

You may also finish the game on the DOCKER by turning the Electronic Chess off, and inserting it into the DOCKER. Turn on LCD Chess and arrange the pieces on the DOCKER chess board to match the chess pieces on the Electronic Chess screen.

Note: Do not take-back a move on the Electronic Chess until you have made a move on Electronic Chess using the DIRECTION keys. Entering your move on Electronic Chess tells Electronic Chess that you are no longer using the DOCKER.

Playing without Pieces

You can play without the three-dimensional pieces, viewing only the display. Press the 2nd key, then repeatedly press the OPTIONS key until TOUCH is shown. Use the +1 key to turn this option on or off. With this option on, Electronic Chess will just signal its move on the screen, you will not have to register its move on the DOCKER. In this mode, the large playing board acts as a touch screen so that you can input your moves by pressing from and to squares with your finger.

Position Setup

Position setup is faster when the DOCKER chess board is used. Follow the procedure on page 15, but instead of using the DIRECTION keys to move to the square you wish to change, simply press the square. If you are removing a piece, that is all you need to do. If

Special Care

- Avoid rough handling such as bumping or dropping.
- Avoid moisture and extreme temperatures. For best results, use between the temperatures of 39°F and 100°F (4°C and 38°C).
- Clean using only a slightly damp cloth. Do not use cleaners with chemical agents.

Battery Information

- CAUTION: BATTERIES SHOULD BE REMOVED AND REPLACED BY ADULTS ONLY.
- Electronic Chess uses 3 AG13 ou LR44 batteries, included.
- Do not mix old and new batteries.
- Do not mix alkaline, standard (carbon-zinc) or rechargeable (nickel-cadmium) batteries.
- Do not use rechargeable batteries.
- To avoid explosion or leakage, do not dispose of batteries in a fire or attempt to recharge standard or alkaline batteries.
- Be sure to insert batteries with the correct polarities and always follow the toy and battery manufacturers' instructions.
- Remove batteries and store them in a cool, dry place when not in use.
- Always remove old and dead batteries from the product.
- The supply terminals are not to be short-circuited.

In the interest of progress, Excalibur Electronics reserves the right to make technical changes without notice.

Limited 90-Day Warranty

EXCALIBUR ELECTRONICS, INC., warrants to the original consumer that its products are free from any electrical or mechanical defects for a period of 90 DAY from the date of purchase. If any such defect is discovered within the warranty period, EXCALIBUR ELECTRONICS, INC., will repair or replace the unit free of charge upon receipt of the unit, shipped postage prepaid and insured to the factory address shown at right.

The warranty covers normal consumer use and does not cover damage that occurs in shipment or failure that results from alterations, accident, misuse, abuse, neglect, wear and tear, inadequate maintenance, commercial use, or unreasonable use of the unit. Removal of the top panel voids all warranties. This warranty does not cover cost of repairs made or attempted outside of the factory.

Any applicable implied warranties, including warranties of merchantability and fitness, are hereby limited to 90 DAY from the date of purchase. Consequential or incidental damages resulting from a breach of any applicable express or implied warranties are hereby excluded. Some states do not allow limitations on the duration of implied warranties and do not allow exclusion of incidental or consequential damages, so the above limitations and exclusions in these instances may not apply.

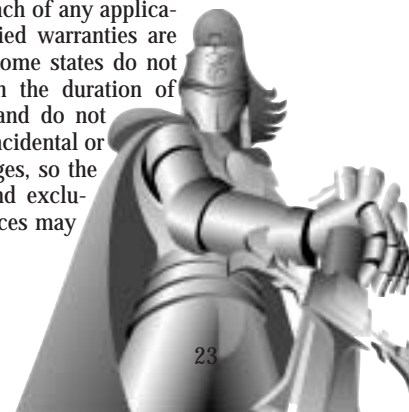
The only authorized service center in the United States is:

Excalibur Electronics, Inc.
13755 SW 119th Ave
Miami, Florida 33186 U.S.A.
Phone: 305.477.8080
Fax: 305.477.9516

www.ExcaliburElectronics.com

Ship the unit carefully packed, preferably in the original carton, and send it prepaid, and adequately insured. Include a letter, detailing the complaint and including your daytime telephone number, inside the shipping carton. If your warranty has expired and you want an estimated fee for service, write to the above address, specifying the model and the problem.

PLEASE DO NOT SEND
YOUR UNIT WITHOUT
RECEIVING AN ESTIMATE
FOR SERVICING. WE CANNOT
STORE YOUR UNIT!



We make you think.

Le jeu d'échecs électronique

Manuel d'Instructions

Nous vous félicitons pour l'acquisition du jeu d'échecs électronique The New York Times, fabriqué par la société Excalibur Electronics. Vous ne tarderez pas à apprécier pleinement cet ordinateur de poche aux nombreuses possibilités, appareil qui vous permettra de vous entraîner en tout temps à votre sport préféré, les échecs. Ce jeu électronique vous propose près de 500 cas de figure vous permettant de progresser rapidement, lesquels ont été élaborés et fournis par le rédacteur du New York Times et maître d'échecs internationalement reconnu, Robert Byrne. En 1994, cet ancien champion des Etats-Unis et candidat au championnat du monde d'échecs a fait son entrée au US Chess Hall of Fame de Miami.

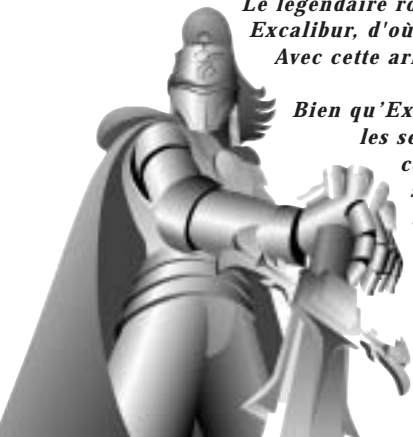
Installation des piles

Si le jeu porte une étiquette "pull tab", tirez l'étiquette. Jetez l'étiquette après l'avoir retiré. S'il n'y a pas d'étiquette, ou pour changer les piles, suivez les instructions suivantes: A l'aide d'un petit tournevis cruciforme, ôtez la vis du panneau du logement des piles prévu au dos du jeu d'échecs électronique. Otez ensuite le panneau en le tirant délicatement à partir du sommet. Installez trois piles AG13 neuves dans chacune des fentes destinées aux piles, en veillant à respecter les symboles de polarité (+ et -) illustrés sur le schéma.

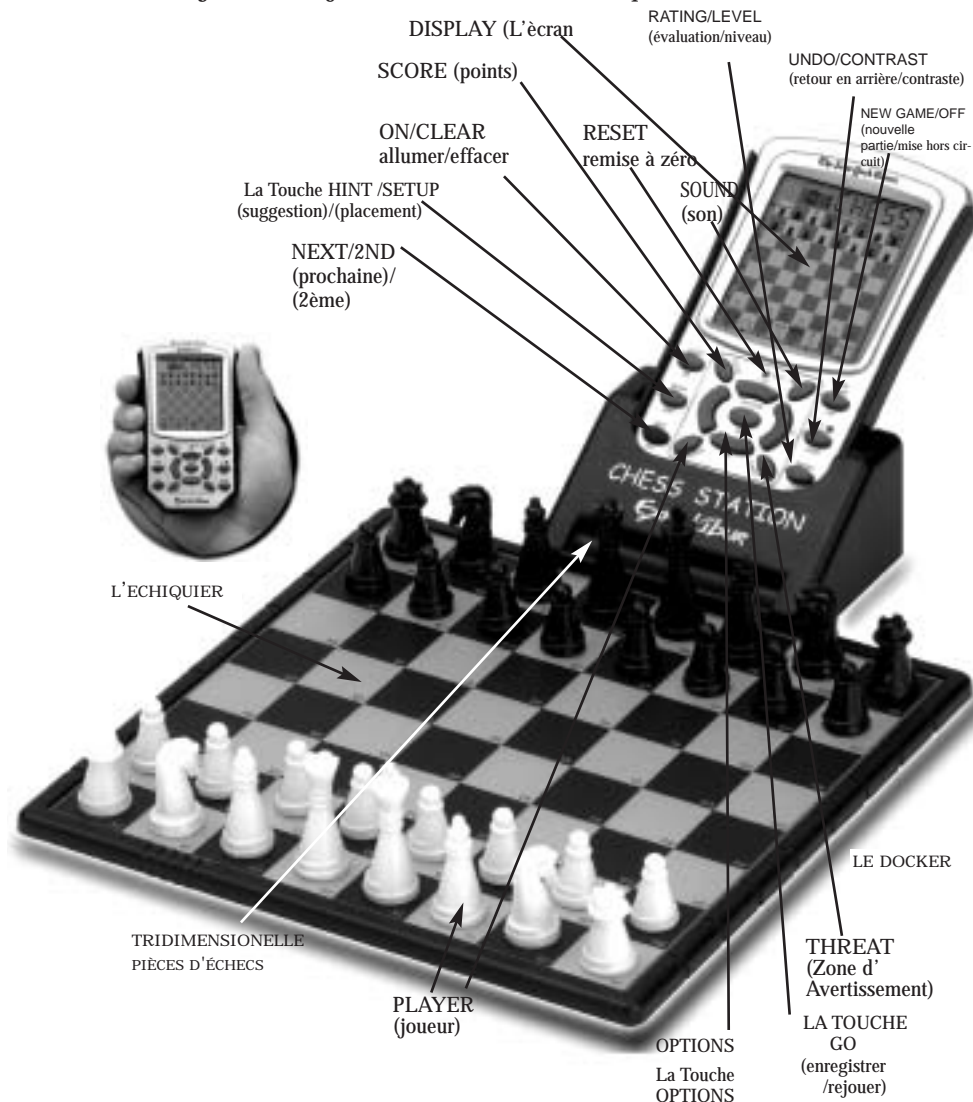
Le légendaire roi Arthur brandissait une épée magique, Excalibur, d'où nous tirons le nom de notre compagnie. Avec cette arme unique, il est demeuré invaincu.

Bien qu'Excalibur Electronics ne puisse revendiquer les secrets magiques de Merlin, magicien à la cour du roi Arthur, parfois notre technologie sous licence peut laisser croire que nous en somme capables.

Des jeux de réflexion.



Layout du jeu d'échecs électronique The New York



Entamez immédiatement une partie

Après l'installation des piles, l'écran affichera l'échiquier, toutes pièces installées sur leurs cases de départ. L'écran du jeu d'échecs électronique affichera également la mention 01 CHESS (01 Echecs). Ceci indiquera que vous en êtes au premier coup de la partie et prêt à jouer aux échecs. Si la mention 01 CHESS ne s'affiche pas, appuyez d'abord sur le sélecteur de RESET avec un objet mince et pointu.

Sauf instructions contraires de votre part, le jeu d'échecs électronique vous attribuera les pièces blanches – celles qui se trouvent à la base de l'échiquier. Les blancs se déplacent toujours les premiers. Vous voici prêt à jouer !

Il importe de comprendre que chaque coup se décompose en deux éléments : le choix de la case de départ et celui de la case d'arrivée. Au milieu des touches, il y a huit touches de DIRECTION (droite, gauche, haut, bas et quatre diagonales).

1. Appuyez sur une touche de DIRECTION et sur le pion du roi blanc (le pion situé devant le roi clignotera). 01FrOm s'affichera sur l'écran. Pour choisir une pièce dif-

férente à déplacer, appuyez sur l'une des touches de DIRECTION (droite, gauche, haut, bas ou l'une des quatre diagonales) jusqu'à ce que la pièce que vous désirez déplacer clignote.

2. Appuyez sur la touche OPTIONS/GO au milieu des touches de DIRECTION. FrOm disparaîtra de l'écran et le chronomètre se mettra en marche.

3. Appuyez sur la touche de DIRECTION pour déplacer la pièce sur la case qu'il vous plaira. Vous verrez votre pièce clignoter sur les éventuelles cases d'arrivée pendant que vous la déplacez – elle continuera en même temps à clignoter sur sa case de départ.

Remarque : Vous pourrez utiliser le sélecteur de CLEAR pour mettre fin au clignotement de la case décrit au point 1 ou 3 ci-dessus. Vous pouvez recommencer avec la sélection et le déplacement des pièces.

4. Appuyez de nouveau sur le sélecteur OPTIONS/GO pour achever votre coup.

Une fois que vous aurez joué, votre jeu d'échecs électronique réagira automatiquement en jouant son propre coup. Vous verrez le coup clignoter. Procédez de la même façon pour les déplacements suivants et amusez-vous !

Votre jeu d'échecs électronique est bourré de fonctions ! Chaque touche comporte deux étiquettes. Pour activer la fonction désignée sous la touche, il vous suffira d'appuyer sur le bouton. Pour utiliser la fonction présentée au-dessus de la touche, appuyez d'abord sur le sélecteur NEXT/2nd et ensuite sur le bouton.

Fonctions particulières et touches de fonction

Votre partenaire d'échecs est bourré de précieuses fonctions particulières susceptibles de vous aider à jouer de mieux en mieux aux échecs – et de follement vous amuser !

Mais il existe plus de fonctions particulières que de touches ! Chaque touche porte donc deux étiquettes, une en haut et une en bas.

L'étiquette noire située sous chaque touche indique la fonction primaire de la touche. L'étiquette bleue surmontant la touche indique sa fonction secondaire.

Vous trouverez ci-dessous les caractéristiques mises à votre disposition à travers les fonctions primaires. N'oubliez pas que pour accéder à ces fonctions, il vous suffira d'appuyer sur le bouton approprié, en observant l'étiquette noire située sous la touche.

Les Fonctions Primaires

La Touche NEXT/2nd

Il s'agit ici d'une touche spéciale, dont l'étiquette supérieure et l'étiquette inférieure sont bleues. Servez-vous-en pour choisir le mode fonctions secondaires des autres touches. (Voir « Les Fonctions secondaires », p. 28.).

Pendant la sélection et le déplacement des pièces, cette touche sert de touche NEXT (PIECE SUIVANTE). Utiliser la touche NEXT si vous avez du mal à sélectionner la pièce que vous désirez déplacer en utilisant les touches de DIRECTION. Pendant la sélection et le déplacement des pièces, appuyez plusieurs fois sur cette touche pour faire marche arrière et sélectionner une pièce à déplacer.

La Touche CLEAR/ON (d'effacement/allumer)

Servez-vous de cette touche pour allumer votre jeu d'échecs électronique. Vous pourrez même vous en servir comme touche d'effacement ou de « changement » pour quitter un mode particulier quelconque tel que

les modes OPTIONS, PLACEMENT, NIVEAU, EVALUATION et CONTRASTE.

La Touche HINT (suggestion)

Appuyez sur cette touche pour demander conseil à votre jeu d'échecs électronique. Il affichera la mention HinT et le coup suggéré se mettra à clignoter sur l'écran. Pour faire le coup ainsi suggéré, il vous suffira d'appuyer sur la touche GO. Vous pourriez aussi appuyer sur une touche de DIRECTION pour choisir de déplacer une pièce différente.

Si la suggestion est un coup de livre ou un coup rejoué, le jeu d'échecs électronique affichera OPEN ou rPLAY au lieu de HinT.

La Touche UNDO (retour en arrière)

Cette touche vous permettra de revenir en arrière sur le ou les coup(s) que vous aurez décidé d'annuler. Appuyez à plusieurs reprises sur cette touche pour revenir en arrière sur plusieurs coups. Après être revenu en arrière sur un coup, vous pourrez utiliser la touche GO pour rejouer le coup ayant fait l'objet du retour en arrière.

La Touche GO (enregistrer/rejouer)

Appuyez sur cette touche pour enregistrer votre coup ou appuyez deux fois sur cette touche avant d'enregistrer votre coup pour changer de camp (couleur) avec votre ordinateur. (Entre les pressions de la touche, l'écran affichera la mention FLIP - basculement). Servez-vous également de la touche GO pour rejouer les coups en mode RETOUR EN ARRIERE (voir « UNDO » ci-dessus).

La Touche OFF (mise hors circuit)

Cette touche éteindra l'ordinateur, tout en préservant automatiquement la partie en cours. Servez-vous de la touche ON pour rallumer l'appareil. Votre jeu d'échecs électronique, s'il n'est pas en train de « réfléchir », s'éteindra automatiquement au bout d'un certain temps, tout en préservant votre position de jeu. Vous pourrez reprendre la partie en utilisant la touche ON.

La Touche LEVEL (niveau)

Servez-vous de cette touche pour régler le niveau de jeu (pour tout détail complémentaire, voir la sec-

tion « Niveaux de Jeu »). Appuyez sur les touches +1 ou -1 pour changer un à la fois de niveau. Appuyez sur les touches -10 ou +10 pour changer dix à la fois. Vous pourrez également utiliser la touche LEVEL pour accéder au mode OPTIONS de niveau.

OPTIONS avec la Touche LEVEL

En partant de l'affichage du niveau, toute pression de la touche OPTIONS fera s'afficher les mentions :

FAST (jeu rapide) : option utilisant une recherche plus sélective pour réfléchir. Dans ce mode, le jeu d'échecs électronique observera la position avec plus de profondeur. Appuyez sur la touche +1 pour activer ou désactiver l'option FAST. Ou appuyez de nouveau sur la touche OPTIONS pour afficher :

rAnd (jeu aléatoire) : option permettant à l'ordinateur de choisir au hasard entre deux bons coups de manière à ce que vous puissiez vous exercer et parer à des réactions différentes. Appuyez sur la touche +1 pour activer ou désactiver l'option aléatoire.

Servez-vous de la touche CLEAR pour quitter le mode NIVEAU.

Les Fonctions Secondaires

Vous trouverez ci-dessous les caractéristiques mises à votre disposition à travers les fonctions secondaires. Appuyez sur la touche 2ND puis sur la touche indiquée ci-dessous. (L'étiquette bleue surmontant la touche indique sa fonction secondaire.) Appuyez aussi sur la Touche CLEAR (ou la Touche 2ND) pour mettre fin à toute fonction secondaire).

La Touche OPTIONS

Appuyez à plusieurs reprises sur le sélecteur d'OPTIONS pour afficher toutes les options disponibles aux fins de sélection. Pour choisir une option ou pour changer d'option, servez-vous des touches -1 et +1.

Les options préliminaires à la partie

OPEN (ouverture) : choisissez l'une des 34 variantes d'ouvertures du livre (voir page 35).

GAME (partie) : choisissez l'une des 16 Grandes Parties (voir page 36).

TRAIN (instruction) : choisissez l'une des huit positions d'instruction. Les positions où le roi noir se

trouve au centre vous procureront l'entraînement nécessaire pour mettre le roi noir en échec et mat.

Utilisation des problèmes du New York Times

Les cinq options suivantes permettent de sélectionner l'un des 500 cas de figure fournis par le rédacteur du New York Times et grand maître d'échecs Robert Byrne, situations ayant eu lieu lors de certaines parties entre champions d'échecs contemporains. Voir la colonne de gauche de la page quatre pour de plus amples détails.

Votre but est de trouver le meilleur coup pour chacun des cas de figure. Si vous en choisissez un autre que celui-ci, un son signifiant qu'il y a une erreur, retentira. La fonction CONSEIL peut être utilisée afin de connaître le coup juste à jouer. Cet ordinateur de poche se rappellera du dernier cas que vous avez étudié, et ce pour chacune des cinq options. Avant de sélectionner un cas de figure, veuillez tout d'abord ajuster le niveau sur 72, afin que vous ayez un adversaire de taille si vous voulez continuer à jouer après avoir choisi le coup juste.

MAT1: Sélectionner l'un des 66 cas mat-en-1 coup.

MAT2: Sélectionner l'un des 196 cas mat-en-2 coups.

MAT3: Sélectionner l'un des 95 cas mat-en-3 coups.

MAT4: Sélectionner l'un des 9 cas mat-en-4 coups.

PrOb: Sélectionner l'une des 135 positions des problèmes tactiques. Vous cherchez généralement des coups gagnants. Dans certains cas toutefois, il se peut que vous ayez une situation apparemment sans issue, ce qui fait que le coup correct s'avère être celui qui conduit au match nul.

Suivez cette procédure afin d'accéder aux cas de figure du New York Times à partir de n'importe quel écran:

1. Pressez sur le bouton Effacer/Allumer.
 2. Pressez sur Next/2nd key.
 3. Pressez Nouveau Jeu.
 4. Pressez sur Next/2nd à nouveau.
 5. Pressez Options.
- Le mot OP En apparaît à l'écran.
6. Pressez plusieurs fois sur Options jusqu'à l'écran affichera MA TE1 ou l'une des autres options listées dans la page 30-31.

7. Lorsque l'option désirée apparaît, pressez sur la fonction +1 afin d'avoir accès au premier cas de figure de ce groupe, ou continuez à presser afin de les faire défiler tous, un par un.

l'heure de mise hors circuit automatique à l'aide de cette touche. Le réglage sur « 0 » désarmera complètement la mise hors circuit automatique.

FLiP: servez-vous de cette option si vous voulez que les pièces blanches et les pièces noires changent immédiatement de camp!

TOUCH : Utilisez cette option si vous utilisez l'échiquier DOCKER comme accessoire. Quand l'Ordinateur de poche LCD est en marche, il n'attendra pas que vous appuyiez sur les cases de départ et d'arrivée de ses déplacements.

La Touche SCORE

L'écran affiche normalement le numéro du coup en cours. Si, par contre, vous souhaitez voir le score relatif aux pièces de votre position courante, appuyez à plusieurs reprises sur la Touche SCORE pour allumer et éteindre cette option. Le score représente le total des valeurs suivantes : Pions-1, Cavaliers-3, Fous-3, Tours-5 et Dame-9.

La Touche SPEAKER (son)

Si cette option est activée, l'écran affichera SOUNd. Choisissez entre: «2»—le son est activé; «1»—si vous appuyez sur les touches, il n'y a pas de son; «0»—Pas de son, excepté le signal d'erreur.

La Touche THREAT

Les options préliminaires et en cours de partie

HELP (assistance) : si cette option est allumée, le jeu d'échecs électronique affichera tous les coups légaux pour la pièce choisie.

INFO : si cette option est activée, l'écran affichera le score, la profondeur de la recherche (nombre de coups auxquels le jeu d'échecs électronique est en train de « réfléchir à l'avance »), le meilleur coup qu'il envisage de faire, ainsi que les délais horaires. Ces éléments s'afficheront cependant que l'ordinateur est plongé dans sa réflexion aux niveaux les plus élevés.

TOTAL : votre jeu d'échecs électronique indique normalement le temps employé pour chaque coup. En partant de l'option TOTAL, vous pourrez choisir l'affichage de la partie dans son intégralité.

CLRBR : servez-vous de cette option pour effacer l'échiquier et mettre aisément en place un nouveau problème. Appuyez ensuite sur SETUP pour accéder au mode placement avec un échiquier vierge de toute pièce, à l'exception du Roi blanc. Vous ne pourrez pas quitter le mode SETUP tant que les deux rois ne sont pas à leurs places.

SLEEP (sommeil) : réglez

(Zone d' Avertissement) Si la mention « ! » est allumée, servez-vous de cette touche. La case menaçante clignotera sur l'échiquier.

La Touche PLAYER (joueur)

Si cette option est activée, l'écran affichera PLAYr. Choisissez parmi « 1 » - Homme contre Ordinateur, « 2 » - Homme contre Homme ou « 0 » - Ordinateur contre Ordinateur.

La Touche SETUP (placement)

Appuyez sur cette touche pour promouvoir en une pièce autre qu'une dame tout pion ayant atteint le rang postérieur de votre adversaire. (La promotion en dame est la plus courante et se fait donc automatiquement). Vous pourrez également utiliser cette touche pour mettre en place certaines positions particulières de manière à pouvoir utiliser votre jeu d'échecs électronique pour résoudre des problèmes (voir page 39).

La Touche □ / ■ (contraste)

Appuyez à plusieurs reprises sur cette touche pour régler le contraste de l'affichage sur l'un des huit réglages à votre disposition. Ceci vous permettra de compenser les différences d'éclairage et la puissance des piles.

La Touche NEW GAME (nou-

velle partie)

Servez-vous de cette touche pour commencer une nouvelle partie.

La Touche RATING
(évaluation)

Le jeu d'échecs électronique évalue votre jeu! Servez-vous de cette touche pour voir votre évaluation courante. Vous pourrez également, si le symbole « O » est affiché pour indiquer que vous avez joué une partie susceptible d'évaluation sans recourir à une suggestion ou retour en arrière, vous servir de cette touche pour entrer des résultats de parties aux fins d'une nouvelle évaluation.

Pour voir votre nouvelle évaluation:

Si le symbole 0 est allumé pendant que vous regardez votre évaluation, toute pression de la touche OPTIONS fera s'afficher les mentions :

Win (victoire)—si vous avez gagné la partie, appuyez sur la touche RATING pour voir votre nouvelle évaluation. Ou appuyez sur OPTIONS de nouveau pour montrer:

LOSE (perdu)—si vous avez perdu la partie, appuyez sur la touche RATING pour voir votre nouvelle évaluation. Ou appuyez

un troisième fois sur le sélecteur d'OPTIONS afin de voir:

DrAW (partie nulle)—si la partie s'est soldée par un nul, appuyez sur la touche RATING pour voir votre nouvelle évaluation. Ou appuyez sur le sélecteur d'OPTIONS pour retourner à l'affichage d'évaluation sans changement.

Pour jouer les pièces noires

Pour jouer contre les pièces blanches (pour que le jeu d'échecs électronique commence la partie) appuyez sur la touche GO avant de jouer votre premier coup. Vous verrez les pièces blanches remplacer les pièces noires et vice versa.

Le message de partie nulle

Pendant la partie, la mention « DRAW » (partie nulle) s'affichera à l'écran de votre jeu d'échecs électronique après toute triple répétition d'une position ou si aucun pion n'a été déplacé ou aucun échange n'a eu lieu pendant les 50 derniers coups. Devant une telle situation, les règles du jeu d'échecs précisent qu'un joueur peut revendiquer une partie nulle. Vous pourrez, si vous le souhaitez, nég-

liger ce message et poursuivre la partie. En cas de pat, l'écran affichera la mention « STALE ».

Le message de fin de partie

Le jeu d'échecs électronique annoncera le mat en deux coups MATe2 et le mat en trois coups MatE3. Il affichera « MATe » lors d'une mise en échec et mat. Si vous mettez votre jeu d'échecs électronique en échec et mat, la mention « LOSE » (défaite) s'affichera à l'écran. Si vous souhaitez revendiquer une victoire, une partie nulle ou si vous souhaitez abandonner, appuyez d'abord sur la touche 2nd et ensuite sur la touche NEW GAME.

Les symboles de l'écran

L'affichage à l'écran du signe , est destiné à vous rappeler que vous êtes en échec. L'affichage à l'écran du symbole « O » signifie que la partie en cours est susceptible d'évaluation. L'affichage du signe « = » indique que l'ordinateur est en mode deux joueurs. Enfin, l'affichage d'un « ! » est destiné à vous avertir qu'une de vos pièces est menacée de prise (ceci est analogue à l'amicale mise en garde utilisée quelquefois par les joueurs humains lorsqu'ils attaquent une

dame ennemie).

Les niveaux de jeu

En général, plus le niveau de jeu choisi sera élevé, mieux le jeu d'échecs électronique jouera et plus longue sera sa réflexion lors de ses coups. Les quatre premiers niveaux (1, 2, 3 et 4) sont les niveaux débutant et exigent environ 4, 8, 12 et 16 secondes par coup. Le niveau 5 est un niveau fixe de recherche de demi-coups. Les niveaux 6 à 15 prennent environ 1 seconde par numéro de niveau, le niveau 6 prenant par conséquent en moyenne 6 secondes par coup. Les niveaux 16 à 72 prennent environ 2 secondes par numéro de niveau. Le temps employé dépendra de la position, du stade auquel se trouve la partie et de l'état d'activation ou de désactivation de l'option niveau de FAST (jeu rapide) (voir section intitulée « OPTIONS » aux pages 29).

Le niveau 73 est un niveau d'analyse. Le jeu d'échecs électronique prendra pour faire son coup le temps qu'il vous plaira, ou il fera son coup lorsque sa recherche lui aura fait découvrir une position d'échec et mat. Le niveau 73 convient à la résolution des problèmes (tels que les problèmes de MAT disponibles parmi les OPTIONS) ou pourra même faire fonction

d'adversaire. Lorsque vous serez las d'attendre, appuyez sur la touche GO pendant que l'ordinateur est en train de réfléchir et celui-ci cessera de réfléchir et fera le meilleur coup qu'il aura trouvé jusque là.

Jeu automatique

Si vous souhaitez regarder l'ordinateur terminer automatiquement une partie à votre place, appuyez sur la touche 2nd. Remettez à zéro le nombre de joueurs à l'aide de la touche PLAYER. Appuyez maintenant sur la touche CLEAR puis la touche GO deux fois et vous pourrez regarder la partie se jouer toute seule. Vous pourrez à tout moment arrêter le jeu automatique en appuyant sur la touche GO. Vous ramèneriez ainsi à un le nombre de joueurs.

Reprendre le jeu

Vous pouvez automatiquement rejouer tous les coups sauvegardés par votre jeu d'échecs électronique Electronic Chess. Si vous désirez rejouer les coups sauvegardés, veuillez tout d'abord annuler tous les coups en pressant sur 2nd key puis ensuite plusieurs fois sur la fonction PLAYER afin de mettre le nombre de joueur à zéro. Pressez sur CLEAR puis sur UNDO. Afin de pouvoir reprendre le jeu et de

retourner à votre position originale, pressez sur 2nd key puis sur PLAY-ER à plusieurs reprises afin de mettre le nombre de joueur à zéro. Pressez sur CLEAR puis sur GO et visualisez les coups. Votre jeu d'échecs électronique Electronic Chess arrêtera Auto Play lorsqu'il arrive à la position originale.

Instruction des ouvertures théoriques

Le jeu d'échecs électronique vous facilite l'apprentissage des ouvertures pratiquées par les champions mondiaux d'échecs ! Au début d'une partie, vous pourrez choisir d'apprendre l'une des 34 ouvertures – manières d'entamer une partie – ouvertures théoriques, utilisées par les maîtres d'échecs. Appuyez d'abord sur la touche 2nd et ensuite sur la touche OPTIONS pour afficher la mention OPEN et appuyez ensuite sur les touches +1 ou -1 pour choisir le numéro de l'ouverture que vous souhaitez apprendre. (Voir page 35.) Appuyez ensuite sur la touche CLEAR pour revenir au jeu normal.

Jouez maintenant votre coup. Si votre coup n'est pas le coup d'ouverture exact, le signal d'erreur retentira. Pour apprendre à jouer le coup juste, appuyez sur la touche

HINT. Lorsque l'ordinateur fera son coup en réplique, vous verrez brièvement s'afficher sur l'écran la mention OPEN si vous avez une autre ouverture à faire. Si la mention OPEN ne s'affiche pas, vous pourrez continuer à jouer normalement. Votre instruction relative à cette variante d'ouverture sera ainsi achevée.

Les ouvertures portent les noms suivants:

1. La variante d'échange Ruy Lopez
2. La défense fermée Ruy Lopez
3. La défense ouverte Ruy Lopez
4. La défense d'archange Ruy Lopez
5. Gioco Piano
6. Le jeu écossais
7. Les quatre cavaliers
8. La défense Petroff
9. Le jeu viennois
10. La défense sicilienne
11. Jeu sicilien : le dragon accéléré
12. Jeu sicilien : l'attaque Rossolimo 1
13. Jeu sicilien : la variante du dragon
14. Jeu sicilien: la variante Scheveningen
15. Jeu sicilien: la variante Najdorf
16. Jeu sicilien: la variante Moscow
- 17: La défense Caro-Kann
- 18: L'Attaque Panov-Botvinnik
- 19: La défense française:

la variante Winawer

20. Jeu français : la variante classique

21. Jeu français : la variante McCutcheon

22. Jeu français : la variante Tarrasch

23. Le Gambit de la Dame accepté

24. Le Gambit de la Dame refusé

25. Le Gambit de la Dame, défense semi-slave

26. Le Gambit de la Dame, défense Tarrasch

27. Le Gambit de la Dame, défense slave

28. Nimzo-Indienne, Rubinstein

29. Nimzo-Indienne, classique

30. L'ouest-indienne

31. L'ouest-indienne, Pétrosienne

32. La défense Bogo-indienne

34. La défense Gruenfeld

Les coups et explications de ces ouvertures célèbres sont exposés dans de nombreux ouvrages sur les échecs.

Pour créer votre propre ouverture

Le jeu d'échecs électronique vous permet aussi d'installer n'importe quelle ouverture, classique ou de votre propre invention pour vous entraîner. Appuyez à plusieurs reprises sur la touche 2ND, puis PLAYER jusqu'à ce que l'écran affiche 2PLAYr. Appuyez sur

CLEAR, puis jouez les coups des deux joueurs jusqu'à ce que vous atteigniez la position sur laquelle vous voulez vous entraîner. Ensuite, appuyez à plusieurs reprises sur la touche 2ND, puis PLAY-ER jusqu'à ce que l'écran affiche 1PLAYr. Appuyez sur CLEAR et jouez contre le jeu d'échecs électronique à partir de cette position.

Parties historiques

Au début de la partie, vous avez la possibilité de choisir l'une des seize parties parmi les plus célèbres du monde en appuyant sur 2ND, puis OPTIONS TWICE. LCD affichera GAME. Ensuite appuyez sur -1 ou +1 pour choisir le numéro de la partie.

Avec le numéro de la partie vous verrez la position de la partie après que les deux premiers coups ont été effectués. Appuyez sur la touche CLEAR pour continuer la partie à partir du troisième coup. Vous aurez l'avantage sur votre adversaire. L'écran affichera votre score sur la gauche de l'écran (0 au début). À droite l'écran affichera le nombre de points que vous marquerez si vous exécutez le coup exact de la partie historique.

Si vous n'exécutez pas le coup comme dans cette partie historique, vous entendrez un bip d'erreur et

vous marquerez la moitié des points pour ce coup. Si votre score est zéro, l'écran affichera le coup original. La plupart des coups vous permet de marquer 4 points, mais certains coups brillants vous permettent 8 points.

Le numéro, les joueurs, les lieux et les dates de ces grandes parties sont donnés ci-dessous, avec un petit commentaire de chaque partie. (Tous les commentaires sont © 2000 Al Lawrence, tous droits réservés).

Rendez-vous en ligne au Hall of Fame (temple de la renommée mondial des échecs) et Musée, Sidney Samole pour découvrir les échecs et les grands joueurs d'échecs.

www.chessmuseum.org

1. Adolf Anderssen vs.

Lionel Kieseritsky, Londres, 1851

Dans l' " Immortelle ", sur 18. Fd6, Anderssen perd ses deux Tours et sa Dame ! Dans la position finale, il déploie sa force minuscule au moment opportun et terrasse les Noirs.

2. Adolf Anderssen vs. J. Dufresne, Berlin, 1852

Dans cette partie classique, " The Evergreen Game ", le dix-neuvième coup des Blancs, Td1 !! est l'un des coups les plus reconnus de l'histoire des échecs. Anderssen continue en sacrifiant une Tour et sa Dame, ce qui mène à une victoire après une série de coups brillants.

3. Paul Morphy vs. Duke Karl

& Count Isouard, Paris, 1858

Morphy arrive à un développement complet (ses pièces sont mieux réparties sur l'échiquier), et prend les deux Fous (deux Fous contre un Fou et un Cavalier). Après 9. ... b5 ?, Morphy fait plusieurs sacrifices brillants et gagne. La victoire de l'esprit sur la matière fait la beauté du jeu d'échecs.

4. Wilhelm Steinitz vs. Kurt von Bardeleben, Hastings, 1895

Wilhelm Steinitz, le premier champion du monde officiel, exécute le superbe coup 22. Txe7+. Au premier abord, on a l'impression que c'est une erreur. Mais si les noirs prennent la Tour avec son Roi ou sa Dame, ils perdent. Mais s'ils ne la prennent pas, tôt ou tard leur Roi sera maté.

5. Alexander Alekhine vs. O. Tenner, Cologne, 1911

Futur champion du monde Alkhine joue 11. Cxe5, permettant aux noirs de prendre sa Dame. Le Roi noir est obligé de se déplacer vers le centre de l'échiquier (une position pas très confortable pour un monarque quand il y a toujours autant de pièces sur l'échiquier), là il est maté.

6. Gaudersen vs. Paul, Melbourne, 1928

Le huitième coup des noirs, un roque, était une erreur dans cette situation car l'aile roi se fait attaqué par plusieurs pièces mais il n'est pas défendu efficacement. Le coup brillant 9. Fxh7+ des blancs est un exemple du sacrifice du Fou qui est arrivé si souvent qu'il a un nom " Cadeau des Grecs ". Le coup 14. Cxe6+ des blancs est un exemple d'échec inattendu, le bombardier de l'échiquier. Le quinzième coup amusant des blancs est un rare exemple d'échec etmat en utilisant une prise en passant.

7. Edward Lasker vs. George Thomas, Londres, 1910

Ce chef d'œuvre illustre l'exemple célèbre de la marche du roi vers la mise en échec du roi adverse. Le développement (la disposition stratégique des pièces de la dernière traverse sur l'échiquier) de Thomas est trop

lent. Avant le coup 10. Dh5, les blancs menacent les noirs d'une destruction foudroyante. Son superbe sacrifice de la Dame, 11. Dxb7 est suivi du coup 12. Cxf6++ dévastateur. Puis le Roi noir est maté sur sa case de départ.

8. Wilhelm Steinitz vs. A. Mongredien,
Londres, 1862

Les Noirs perdent trop de temps dans le développement de leurs pièces. Après que Steinitz a sacrifié une Tour sur h7, les blancs perdent une Tour, mais toutes leurs troupes participent à l'assaut, pendant que la Tour et le Fou de la Dame noire semblent attendre la partie suivante. Ils n'ont pas longtemps à attendre.

9. Aaron Nimzovich vs. S. Alapin,
Riga, 1913

Le grand joueur et écrivain Letton Nimzovich punit son adversaire pour avoir perdu du temps à voler un pion au neuvième coup. ... Dxb2.

" Nimzo " le punit au coup 12. O-O-O ! en sacrifiant son Cavalier. Il termine avec le sacrifice convaincant de la Dame qui conduit à échec et mate.

10. Jose Capablanca vs. Herman
Steiner, Los Angeles, 1933

Le sacrifice de la Tour du champion du monde cubain Jose Capablanca, 17. Txf6 ? ne peut être refusé, et le Roi noir se retrouve pris entre deux feux. Sur 23. Dxb7 !, Capa offre une deuxième Tour qui ne peut être prise immédiatement à cause de 23. ... Dxf6 ? sur 24. Db4 échec et mat. Mais les noirs sont obligés de prendre la Tour au coup suivant puis ils matent sur la même case.

11. Mikhail Botvinnik vs.
Paul Keres, La Haye, 1948

Botvinnik a gagné le championnat du monde trois fois. C'est un record. Il perce la défense du côté de la Dame avec son pion 17. c4-c5. Il déploie sa Tour sur l'aile Dame contre l'aile Roi adverse, sacrifiant sur g7 pour gagner. Dans la position finale le Roi des noirs est maté par la Dame blanche

soutenue par le Fou sur c1.

12. J. Banas vs. P. Lukacs, Trnava, 1986

Les noirs mettent leur Roi à l'abri avec un roque et profitent du développement maladroît des pièces blanches en sacrifiant son Cavalier sur 9. ... Cf3+. Dans la position finale après 13. ... Cg4, la seule défense des blancs, le Cavalier sur e3 est forcée de quitter sa case, ce qui permet ... Dg2 mat.

13. Anatoly Karpov vs. Victor
Kortchnoi, Moscou, 1974

Le champion du monde Karpov écrase le meilleur défenseur du monde en 27 coups seulement avec une attaque sur le Roi. Karpov roque sur l'aile Dame et force le chemin sur la colonne h contre le Roi noir.

14. Boris Spassky vs. Tigran Petrosian,
Moscou, 1969

Les blancs développent rapidement leurs pièces et contrôlent le centre. Ils percent 15. d4-d5 ! Dans la position finale il n'y a pas d'espoir pour les noirs car les blancs vont soit échanger leur pion contre une Dame, ou prendre la pièce que les noirs utilisent pour bloquer d8.

15. Robert Fischer vs. Reuben Fine,
New York, 1963

Neuf ans avant de gagner le championnat du monde, Bobby Fischer sacrifie deux pions pour développer ses pièces plus vite. Ensuite il joue 14. h2-h4 !, sacrifiant un autre pion pour obliger la Dame noire à quitter la case g7. Après cela, le Roi Noir sera coincé au centre et vulnérable sur la diagonale h4-d8. Le dernier coup de Bobby 17. Dg3 !, oblige Fine à abandonner car il doit retirer sa Dame de la diagonale noire dangereuse h4-d8. Même 17. ... Dxb3, les blancs ne s'inquiètent pas de la prise de leur Dame et jouent 18. Ff6 échec et mat !

16. Lajos Portisch vs. Johannessen,
Havana, 1966

À cause de la " tête de pont " des blancs sur e5, les noirs ont du mal à contre-attaquer au centre, et ceci est le remède classique

contre une attaque sur l'aile. Portisch sacrifie un Cavalier pour pouvoir préparer une attaque incontournable avec 18. Fxb6. Les noirs abandonnent car les blancs vont simplement jouer sur 26. Txb6+, et prennent la Dame noire. Si 26. ... Dxb6 est exécuté, les blancs jouent 27. Dxb6+, et vont mater sur h7.

Les ordinateurs ont parfois tendance à " se verrouiller " suite à une décharge statique ou autre perturbation électrique. Il conviendra dans ce cas d'appuyer sur le bouton de remise à zéro " RESET " avec un objet mince et pointu.

Pour utiliser Setup Mode

À tout moment de la partie quand vous avez le trait, vous pouvez changer la position de l'échiquier en ajoutant une ou plusieurs pièces, en enlevant une ou plusieurs pièces, ou même en échangeant des pièces- une Dame contre un Cavalier, par exemple.

Pour enlever une pièce

Appuyez sur la touche « 2nd » puis sur la touche « SETUP ». Utilisez les touches de DIRECTION pour placer le carré noir sur une pièce. Appuyez sur GO pour enlever la pièce. Appuyez sur CLEAR pour continuer la partie.

Ajouter ou changer une pièce

Pressez sur 2nd key, puis plusieurs fois sur SETUP afin de

sélectionner le pion correspondant. Vous verrez le pion flash sur une case. Utilisez la fonction DIRECTION afin de le déplacer d'une case puis pressez sur GO afin d'enregistrer ce coup. Pressez sur CLEAR afin de poursuivre le jeu.

Pour installer certaines positions

Ceci est encore une des fonctions qui vous permettra de résoudre les problèmes que vous trouverez dans les magazines ou les journaux, ou que vous inventerez vous-même. Cette fonction vous permet de créer les positions que vous voulez jouer, ou faire analyser par le jeu d'échecs électronique qui peut utiliser le niveau Infinite Search (recherche à l'infinie).

En général, il est plus facile de commencer avec un échiquier vide pour installer ces problèmes ou positions. Alors appuyez d'abord sur 2nd puis sur OPTIONS jusqu'à ce que l'écran affiche CLrBr (l'échiquier est vide). Puis appuyez sur la touche SETUP. Vous verrez un échiquier presque vide apparaître automatiquement. (Il ne restera que le roi blanc sur l'échiquier.)

Utilisez les touches de DIRECTION pour placer le roi blanc sur la

case convenable, et appuyez sur GO. Continuez en plaçant le roi noir sur sa case. (Il faut que le roi blanc et le roi noir soient à leur place pour que vous puissiez quitter le mode SETUP.) Ensuite placez les pions noirs. Mais vous pouvez appuyer sur la touche SETUP plusieurs fois pour choisir le type de pièce que vous voulez placer sur l'échiquier. Pour changer la couleur des pièces, utilisez la touche q/n. N'oubliez pas d'appuyer sur GO pour enregistrer la pièce sur l'échiquier.

Suivez ces instructions pour placer toutes les pièces du problème ou de la position souhaitée. Enfin, appuyez sur CLEAR pour jouer la partie ou pour que le jeu d'échecs électronique analyse la position.

Il faudra s'assurer que le jeu d'échecs électronique sait quelle couleur doit commencer la partie. Dans le mode SETUP, vous pouvez changer la couleur de l'adversaire qui a le trait en premier en appuyant sur □/■.

Quelques conseils Si vous manquez le déplacement fait par le jeu d'échecs électronique, appuyez simplement sur UNDO puis GO. Ceci n'affectera en rien le jeu.

Règles du jeu et quelques suggestions

Objectif du jeu : mater le Roi adverse

Avant de jouer : Le joueur ayant les pièces blanches commence la partie et a donc un léger avantage sur son adversaire. L'échiquier est placé entre les joueurs de manière à ce que la case d'angle à droite de chaque joueur soit blanche. Les deux Tours sont placées sur la case du coin gauche et la case du coin droite. Les deux Cavaliers sont placés sur la case adjacentes de chacune des deux Tours. Les deux Fous sont placés sur la case adjacente de chacun des deux Cavaliers, et au centre sont placés la Dame et le Roi. La Dame blanche est toujours placée sur la case blanche, et la Dame noire sur la case noire. Les huit pions sont placés sur les cases de la deuxième traverse devant les autres pièces.

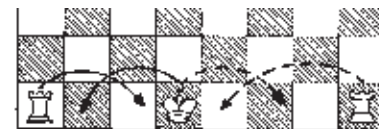
Le mouvement des pièces : Activez la fonction HELP (aide) dans OPTIONS. Tous les mouvements légaux pour la pièce sélectionnée seront présentes en même temps. Avec l'aide de Touch Chess, vous apprendrez rapidement le mouvement de toutes les pièces.

Les pions ne peuvent se déplacer que vers l'avant. Pour le premier mouvement depuis sa case de départ dans la deuxième traverse, le pion a la possibilité d'avancer d'une ou de deux cases, mais après ne peut avancer qu'une case à la fois. La Tour se déplace seulement sur toutes les cases de la colonne ou de la traverse sur laquelle elle se trouve. Le Fou ne se déplace que sur les diagonales. La Dame se déplace dans toutes les directions s'il n'y a pas de pièce qui la gêne, donc elle se déplace sur une ligne droite. À part le Cavalier, aucune des pièces ne se déplace au-dessus d'une autre, quelque soit la couleur, ni peut changer de direction pendant son mouvement. Le mouvement du Cavalier forme un " L ", se déplaçant de deux cases en avant ou en arrière, et d'une case à droite ou à gauche. Il peut aussi se déplacer d'une case en avant ou en arrière, et de deux cases à gauche ou à droite (voir le dessin ci-dessous). Le Roi se déplace d'une case par mouvement dans toutes les directions. Mais il ne peut pas se mettre en échec (se faire attaquer par une pièce adverse).

Déplacements spéciaux

La prise d'une pièce: À part le pion, toutes les pièces prennent dans le sens du déplacement normal. Les pions, par contre, qui se déplacent seulement vers l'avant, prennent sur la case à la diagonale de leur case, à gauche ou à droite. Le joueur n'est pas obligé de prendre des pièces adverses.

Le roque: Ceci est un déplacement important qui met le Roi à l'abri et met votre Tour dans le jeu. Pour faire un roque sur le jeu d'échecs électronique, déplacez simplement votre roi de deux cases. Le mouvement est effectué de la



manière suivante : le Roi se déplace de deux cases vers la Tour, et puis la Tour se déplace sur la case de l'autre côté du Roi. Le joueur peut faire le roque seulement une fois par partie. Le roque est légal si ni le Roi ni la Tour n'ont encore été déplacés, si les cases entre les deux pièces sont vides, si aucune pièce adverse ne contrôle les cases qui les séparent, et si le Roi n'est pas en échec.

En passant : Cette prise spéciale par le pion ne survient pas souvent

mais elle est bonne à connaître ! Le déplacement sert à la bonne cause- empêcher la partie d'être bloquée



par des pions qui ne peuvent plus se déplacer sans risque. La prise « en passant » est possible quand le pion a atteint la cinquième traverse, et qu'un pion adverse avance ensuite de deux cases du point de départ. Ensuite, au trait suivant, le pion qui se trouve dans la cinquième rangée peut prendre le pion adverse comme s'il n'avait avancé que d'une case. Si le joueur n'effectue pas cette prise sur son prochain trait, il en perd la possibilité.

Promotion : Le pion peut être promu s'il avance jusqu'à la traverse la plus loin de son point de départ. Il est immédiatement promu, ce qui fait parti du même déplacement, en Dame, Tour, Fou, ou Cavalier selon le choix du joueur. Puisque la Dame est la pièce la plus puissante, elle est presque toujours le choix des joueurs qui font la promotion d'un pion. Pendant le processus, il pourrait y avoir plus d'une Dame sur l'échiquier.

Echec : Si le Roi se fait attaqué

(mettre en échec), le joueur est obligé de le protéger soit en le déplaçant sur une autre case, et mettant une autre pièce entre le Roi et l'agresseur (ce qui s'appelle « bloquer »), ou bien en prenant la pièce adverse qui l'attaque.

Fin de la partie : Si le Roi est en échec et le joueur ne peut pas le faire évader ni bloquer l'échec, le Roi est « maté » et la partie se termine en faveur de l'adversaire, quelque soit le nombre de pièces qui restent en jeu. A tout moment, un joueur peut abandonner- son adversaire gagne donc. La partie est dite « nulle » quand les joueurs n'ont plus les pièces qu'il leur faut pour mater, ou quand l'un des deux côtés ne peut s'échapper d'une série d'échecs (sans être maté), ou quand la partie se termine par un « pat », ce qui arrive quand le joueur qui a le trait n'a aucun coup possible et que son Roi n'est pas en échec. La partie peut aussi être déclarée « nulle » d'un accord entre les deux joueurs.

Quelques suggestions pour le jeu d'échecs:

1. Déplacez un ou deux pions du centre au début. Puis développez la position des Fous et des Cavaliers

pour qu'ils contrôlent le centre.

2. Faites le roque pour mettre votre Roi à l'abri aussitôt que possible.

3. Prenez chacun des déplacements de votre adversaire comme une menace- regardez attentivement pour voir si son déplacement attaque vos pièces.

4. Echangez les pièces moins importantes contre des pièces importantes. Les pièces qui peuvent être prises la valeur suivante: le Pion (1), le Cavalier et le Fou (3), la Tour (5), la Dame (9).

Le DOCKER

Un des atouts extraordinaires du jeu d'échecs électronique est la possibilité de le connecter à un échiquier sensoriel et d'utiliser de vraies pièces. Si vous avez acheté



l'Excalibur Chess Station, l'échiquier DOCKER était fourni avec le jeu d'échecs électronique. Si vous avez acheté le jeu d'échecs électronique uniquement, contactez Excalibur Electronics pour commander l'accessoire DOCKER.

Afin de relier votre jeu d'échecs électronique Electronic Chess à un DOCKER, assurez-vous que celui-ci soit bien éteint. Retournez-le de manière à ce que la partie supérieure soit près de vous et les batteries à l'opposé. Retirez le couvercle en utilisant votre pouce ou vos ongles (voir image 1, à droite). Veuillez remarquer la partie centrale dépassant au milieu sur le côté du couvercle. Ensuite, placez les deux petites fossettes qui dépassent de l'autre côté du couvercle. Insérez la partie centrale qui dépasse dans la fente à l'arrière de votre Electronic Chess, avec le côté ayant les deux fossettes positionnées à

côté de la plaque en argent (voir image 2, 9. 43). Avec une main, placez votre pouce là où se trouvait la partie centrale et avec deux doigts sur les deux fossettes. Pressez vers le bas avec votre pouce et utilisez vos deux doigts afin de retirer délicatement les deux fossettes vers votre pouce. Ceci remettra le couvercle en place. Afin de retirer le couvercle, utilisez vos doigts afin de le soulever de sa position refermée.

Localisez les trois petites bosses en plastique qui se trouvent au-dessus du logo Excalibur sur le devant du jeu d'échecs électronique. Glissez le jeu d'échecs électronique dans le DOCKER jusqu'à ce que les trois petites bosses en plastique soient visibles au-dessus de l'étui en plastique du DOCKER.

Après avoir inséré le jeu d'échecs électronique dans le DOCKER, placez les pièces (fournies avec le DOCKER) sur leur case de départ. Utilisez l'écran du jeu d'échecs électronique pour savoir où placer les pièces si vous n'êtes pas sûr de leur emplacement. N'oubliez pas que la reine va toujours sur une case de la même couleur qu'elle.

Pour faire une partie tout de suite.

Allumez le jeu d'échecs électron-

ique et, en utilisant l'arête du pion qui se trouve sur la case E2, appuyez au milieu de la case E2.

E2-__ s'affichera sur l'écran du jeu d'échecs électronique. Ensuite utilisez l'arête du pion pour appuyer au milieu de la case E4. Placez le pion sur la case E4.

Le jeu d'échecs électronique indiquera son déplacement en affichant les coordonnées des cases de départ et d'arrivée. Le jeu d'échecs électronique attendra que vous déplaciez sa pièce en appuyant sur la case de départ puis sur la case d'arrivée.

Ensuite c'est votre tour.

Pour laisser le jeu d'échecs électronique commencer la partie.

Une fois que vous avez fait votre déplacement sur le DOCKER, Le jeu d'échecs électronique sait que vous êtes branché au DOCKER. Il attendra donc que vous appuyiez sur les cases de départ et d'arrivée de ses déplacements. Mais si vous souhaitez que le jeu d'échecs électronique commence la partie et joue les pièces blanches en haut de l'échiquier, appuyez simplement sur la touche GO du jeu d'échecs électronique. Dans ce cas, le jeu d'échecs électronique ne sait pas que vous utilisez le DOCKER.

Donc il ne fait son déplacement que sur le jeu d'échecs électronique et il attend que vous fassiez son premier déplacement sur le DOCKER sans appuyer sur les cases de départ et d'arrivée.

Déplacements spéciaux

Quand vous faites le roque sur le DOCKER, le jeu d'échecs électronique vous rappellera de déplacer votre Tour en affichant les cases de départ et d'arrivée. Déplacer la Tour de la manière habituelle en appuyant sur sa case de départ puis sa case d'arrivée. Quand le jeu d'échecs électronique fait le roque, il vous rappellera de déplacer sa Tour.

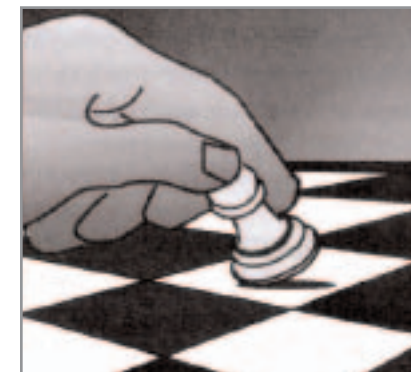
Pour la prise 'en passant', appuyez sur les cases de départ et d'arrivée du pion qui attaque. La case du pion qui se fait prendre

Les ordinateurs ont parfois tendance à « se verrouiller » suite à une décharge statique ou autre perturbation électrique. Il conviendra dans ce cas d'appuyer sur le bouton de remise à zéro «RESET» avec un objet mince et pointu.

apparaîtra sur l'écran pour vous rappeler de retirer le pion qui a été pris. Vous devez appuyer sur le pion pris avant de le retirer de l'échiquier.

Pour annuler un déplacement sur le DOCKER, vous devez toujours appuyer d'abord sur la case d'arrivée puis sur la case de départ. Si le déplacement est une prise, le jeu d'échecs électronique vous indiquera aussi la case sur laquelle la prise a été effectuée. Regardez l'échiquier sur l'écran du jeu d'échecs électronique pour savoir quelle pièce et quelle case utiliser pour la prise.

Si vous essayez de faire un déplacement interdit sur le DOCKER, vous devez l'annuler en appuyant sur la case d'arrivée puis sur la case de départ.



Pour interrompre une partie

Si vous utilisez le DOCKER et, en plein milieu d'une partie, vous voulez continuer la partie sur le jeu d'échecs électronique uniquement, éteignez le jeu d'échecs électronique quand c'est votre tour. Ensuite débranchez le jeu d'échecs électronique du DOCKER et rallumer le jeu d'échecs électronique. Vous pouvez ainsi continuer la partie en utilisant les touches de DIRECTION pour enregistrer vos déplacements.

Si vous décidez de finir la partie sur le DOCKER, éteignez le jeu d'échecs électronique puis branchez-le dans le DOCKER. Ensuite allumez le jeu d'échecs électronique et disposez les pièces sur l'échiquier du DOCKER de manière à ce qu'elles correspondent à la disposition des pièces sur l'écran du jeu d'échecs électronique.

N.B: N'annulez pas un déplacement fait sur le jeu d'échecs électronique avant d'avoir fait un déplacement sur le jeu d'échecs électronique en utilisant les touches de DIRECTION. Le fait d'utiliser les touches de DIRECTION pour un déplacement indique au jeu d'échecs électronique que vous avez cessé d'utiliser le DOCKER.

Pour jouer sans pièces

Vous pouvez jouer sans utiliser de vraies pièces, en regardant uniquement l'écran. Appuyez sur la touche '2nd' puis appuyez plusieurs fois sur la touche OPTIONS jusqu'à ce que TOUCH apparaisse sur l'écran. Utilisez la touche +1 pour utiliser ou annuler cette option. Si vous choisissez cette option, le jeu d'échecs électronique indiquera ses déplacements sur l'écran. Vous n'aurez pas à enregistrer ses déplacements sur le DOCKER. Avec cette option, le grand échiquier sert d'écran de touche pour que vous puissiez enregistrer vos déplacements en appuyant sur les cases de départ et d'arrivée avec le doigt.

Pour une disposition spéciale des pièces

Pour une disposition spéciale des pièces, il est plus rapide d'utiliser l'échiquier DOCKER. Suivez les instructions à la page 39 mais, au lieu d'utiliser les touches de DIRECTION pour aller sur la case à changer, appuyez simplement sur la case désirée. C'est tout ce qu'il faut faire pour retirer une pièce. Si vous voulez changer ou mettre une pièce sur une case, une pièce noire

du type que vous avez choisi apparaîtra la première fois que vous appuierez sur la case. La pièce

deviendra blanche si vous appuyez une seconde fois sur la case. Appuyez une fois de plus et la pièce

Entretien particulier

- Evitez toute manutention brutale, notamment tout heurt ou chute.
- Evitez l'humidité et toute température extrême. Pour en obtenir de meilleurs résultats, utilisez l'ordinateur à une température comprise entre 4° et 38° Celsius (39° et 100° Fahrenheit).
- Nettoyez l'appareil exclusivement à l'aide d'un chiffon légèrement humide. N'utilisez aucun produit de nettoyage contenant des agents chimiques.

Informations concernant les piles

- LES PILES DOIVENT ÊTRE ENLEVÉES ET REMPLACÉES PAR DES ADULTES SEULEMENT.
- Le jeu d'échecs électronique requiert 3 piles AG13 ou LR44, comprises.
- Ne pas mêler piles neuves et usagées.
- Ne pas mêler piles alcalines, standard (carbone-zinc) ou rechargeables (nickel-cadmium).
- Ne pas utiliser de piles rechargeables.
- Afin d'éviter toute explosion ou fuite, ne pas jeter les piles au feu ni essayer de recharger des piles alcalines ou autres piles non rechargeables.
- Insérer les piles de façon que la polarité(+ et -) corresponde au diagramme se trouvant dans le compartiment à piles et suivre les instructions relatives aux piles du fabricant.
- Enlever et conserver les piles non utilisées dans un endroit frais et sec.
- Toujours retirer les piles à plat ou anciennes.
- Ne pas court-circuiter les bornes de piles.

Par souci de progrès, la société Excalibur Electronics se réserve le droit d'apporter sans préavis des modifications techniques à ce produit.

Garantie limitée à 90 Jours

La société EXCALIBUR ELECTRONICS, INC. garantit au consommateur d'origine, pour un délai de 90 Jours à partir de sa date d'achat, que ses produits sont exempts de tout vice électrique ou mécanique. Au cas où un tel vice serait découvert pendant le délai de garantie, la société EXCALIBUR ELECTRONICS, INC. réparera ou remplacera gratuitement l'appareil dès réception de celui-ci, réexpédié à l'usine, à l'adresse indiquée ci-contre, dûment assuré et tous frais de port payés à l'avance.

La garantie couvre toute utilisation normale par le consommateur et ne couvre pas les dommages survenus lors de l'expédition ou les pannes résultant de toute modification, tout accident, mauvaise utilisation, abus, négligence, usure, entretien inadéquat, usage commercial ou immodéré de l'appareil. Tout retrait du panneau supérieur rendra nulles toutes les garanties. La présente garantie ne couvre pas le coût des réparations effectuées ou tentées hors de l'usine.

Toutes garanties tacites susceptibles d'application, y compris les garanties de bon état et de mise en état de vente, se trouvent, par la présente, limitées à 90 Jours à partir de la date d'achat. La présente exclut tout dommage indirect ou fortuit résultant de la violation de toute garantie explicite ou implicite susceptible d'application. Certains Etats n'autorisent pas les limitations de durée des garanties tacites, et n'autorisent pas non plus l'exclusion de dommages indirects ou fortuits et les

restrictions et exclusions ci-dessus pourraient donc ne pas s'appliquer à ces cas.

La présente garantie couvre toute utilisation normale par le consommateur et ne couvre pas les dommages survenus lors de l'expédition ou les pannes résultant de toute modification, tout accident, mauvaise utilisation ou abus.

L'unique centre de réparation autorisé aux Etats-Unis est :

Excalibur Electronics, Inc.

13755 SW 119th Ave

Miami, Florida 33186 U.S.A.

Téléphone: (305) 477- 8080

Télécopieur: (305) 477- 9516

Expédiez l'appareil soigneusement emballé, de préférence dans son carton d'origine, et renvoyez-le dûment assuré en port payé à l'avance. Ajoutez dans le carton une lettre exposant en détail l'objet de votre réclamation et mentionnant votre numéro de téléphone diurne. Au cas où la garantie serait périmée et un devis des réparations serait nécessaire, écrivez à l'adresse ci-dessous en précisant le modèle et le problème.

Des jeux de réflexion

